16/07/15. Le groupe définit si on joue une saison ou un épisode-pilote seulement. La Garde Forestière donne le **mot-ambiance** lié à la forêt et explique la **situation initiale**. On définit avec les joueurs le temps que prendra la création des clochards. Quand le temps est écoulé, les joueurs rendent leur copie, même s'ils n'ont pas fini, et on commence le briefing d'avant-jeu.

La Garde Forestière énonce d'abord les avertissements suivants :

Les clochards forment un **groupe**. Il peut y avoir des figurants dans le groupe, mais à partir du moment où les figurants sont plus nombreux que les clochards, ce n'est plus un groupe mais une **communauté**.
Un joueur peut incarner son clochard tant qu'il fait partie d'un groupe. **S'il rejoint une communauté** (au-delà d'une collaboration d'une journée de loin en loin) ou si son groupe devient une communauté, les gens de la communauté finiront par lui dire quoi faire de son temps, quoi penser, quel métier pratiquer, qui aimer, qui prier. Même si le clochard devenait un des chefs de cette communauté. En rejoignant une communauté, il perd son libre-arbitre. Le joueur ne peut plus l'incarner. Si le clochard quitte le groupe pour se la jouer en **solo**, le danger de la forêt est tel qu'il n'a pas plus d'une semaine d'espérance de vie. Le joueur devra recréer un nouveau clochard. Si le groupe se scinde en deux groupes, on suit l'aventure du groupe où il reste le plus de clochards (à condition qu'elle ne soit pas devenue une communauté entre temps). Les joueurs peuvent sacrifier leur as de pique pour faire pencher la balance en faveur de leur groupe. Les joueurs du groupe minoritaire doivent recréer un nouveau clochard qui intégrera le groupe majoritaire. **Les clochards connaissent ces règles intimement.** S'ils rejoignent une communauté, ils perdent leur libre-arbitre, s'ils tentent l'aventure solo, ils meurent.

L'univers de Millevaux est rude pour les clochards. Pour autant, les joueurs sont là pour passer un bon moment. **Si un thème met un joueur mal à l'aise**, il peut le dire à tous, ou le signaler discrètement à la Garde Forestière en lui envoyant un **papier bad trip**. La Garde Forestière se charge de recadrer la partie pour écarter le thème déplaisant.
Les clochards et les figurants sont dans des situations difficiles. Aucun joueur ou Goupil ne devrait se moquer d'eux. Les clochards peuvent. **L'humour moqueur est réservée aux clochards**, pas aux joueurs ou aux Goupils.

La Garde Forestière et les joueurs sont là pour mettre en place une **harmonie**. Personne n'a le même instrument mais l'harmonie se crée si chacun joue en accord avec les autres. Cela se travaille dès la première séance de jeu.

La Garde Forestière explique que les joueurs jouent en tours et qu'ils peuvent lui couper la parole quand ils veulent.

La Garde Forestière explique ensuite aux joueurs le contenu de la deuxième page du Guide du Joueur.
Puis le joueur le moins expérimenté désigne un autre joueur qui sera le Goupil de son clochard. Le joueur désigné choisit à son tour un nouveau Goupil pour son clochard, et ainsi de suite. Les joueurs doivent s'arranger pour qu'aucun joueur ne joue à la fois l'ami et le Goupil d'un autre joueur. Les joueurs doivent ensuite se repositionner à table de façon à ce que chaque Goupil soit installé au plus près de son ami, pour pouvoir lui murmurer des choses à l'oreille.
Chaque joueur doit divulguer ses objectifs de survie et d'abandon à la Garde Forestière et à son Goupil.

Puis la Garde Forestière et les joueurs respectent une minute de silence, pour s'immerger dans l'univers et dans leurs personnages. Quand la minute est écoulée, la Garde Forestière prend la parole pour incarner le décor et les figurants. Le jeu commence.

A la fin du jeu, les Goupils sont réunis en conciliabule.
Le Goupil le moins expérimenté dit selon quel clochard a le plus cimenté le groupe, et quel clochard est le premier qui risque de quitter le groupe (le joueur ne pas désigner le clochard qu'il incarne). Il cède ensuite la parole à un autre Goupil, qui fait le même vote, et ainsi de suite.
Le dernier Goupil a avoir voté dit ensuite quel décor ou quel figurant sera d'après lui le plus crucial par la suite. Il dit aussi quel décor ou quel figurant est le plus susceptible d'avoir quitté la scène définitivement. Il cède ensuite la parole à un autre Goupil, qui fait le même vote, et ainsi de suite.
Le clochard qui a la majorité pour être le ciment du groupe gagne un as de pique. Le clochard qui est soupçonné par la majorité de bientôt quitter le groupe doit se trouver un objectif de survie ou un objectif d'abandon supplémentaire.
Tous les clochards qui ont résolu un objectif ou un problème doivent en écrire un nouveau.

Au début de la prochaine partie, le clochard qui a obtenu la majorité pour être le ciment du groupe se choisit un nouveau Goupil (il ne peut pas choisir le même Goupil que la partie précédente). Le joueur désigné choisit à son tour un nouveau Goupil pour son clochard, et ainsi de suite. Les joueurs doivent s'arranger pour qu'aucun joueur ne joue à la fois l'ami et le Goupil d'un autre joueur.